

NAVY MOVES

NOMBRE CLAVE DE LA MISION:

Operación
cefalópodo

MENSAJE DIRIGIDO AL COMANDO N.º

78744003HZ

TOP SECRET

Este manual es TOP SECRET. Cualquier pérdida, descuido o copia de éste, pondría en peligro la seguridad y cumplimiento de la misión.

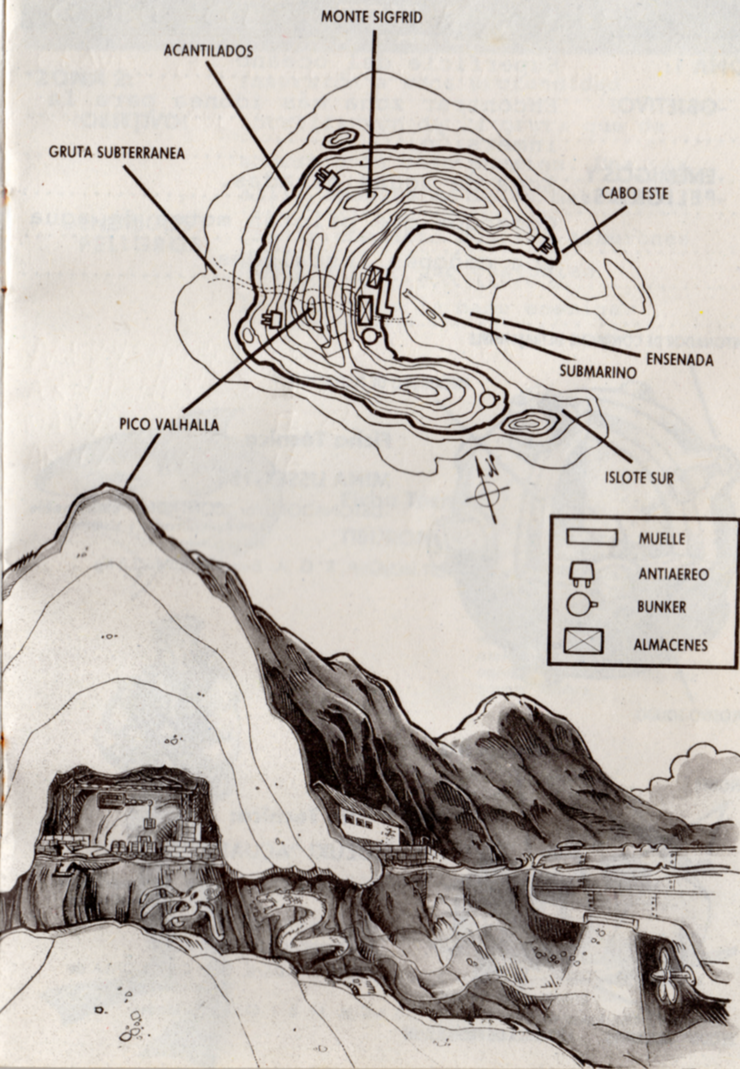
MISION

Localización y total
destrucción del submarino
nuclear U-5544 equipado
con rader-homing torped.

DESCRIPCION DEL TERRENO

Se advierte al comando las previsibles zonas de la misión:



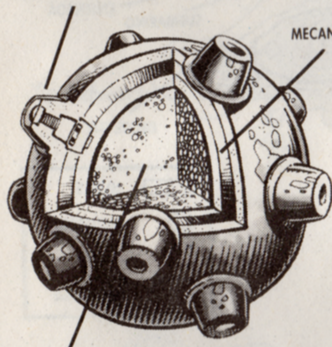

MONTE SIGFRID
ACANTILADOS
GRUTA SUBTERRANEA
CABO ESTE
ENSENADA
SUBMARINO
PICO VALHALLA
ISLOTE SUR
N
MUELLE
ANTIAEREO
BUNKER
ALMACENES

1.ª PARTE

***ZONA 1:** Superficie del oceano

-OBJETIVO: Encontrar zona más idónea para la inmersión.

-ENEMIGOS Y PELIGROS: Zona de aguas minadas.
Comandos que pilotan motos de agua con cañones instalados.

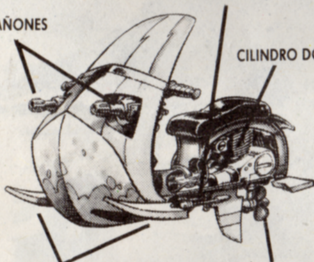


Ficha Técnica

MINA USSEX-12

-DETONADOR: Por "CONTACTO" ultrasensible con multiplicador y sistema de seguridad.

-C A R G A: Explosivo sólido 2,3 Kg.



Ficha Técnica:

SUZUKI "ACUATIC" GPX

-M O T O R: DOHC. Bicilíndrico de 4 tiempos, 4 válvulas.

-D I A M E T R O: 73×63

-REFRIGERACION: POR AGUA.

-CARBURADOR: DELL ORTO. DHLA de doble cuerpo.

-C A M B I O: 6 velocidades.

1.ª PARTE

***ZONA 2:** Inmersión a poca profundidad

-OBJETIVO: Localización de la gruta que da acceso a la base enemiga. Una vez allí, apoderarse de un batiscafo.

-ENEMIGOS Y PELIGROS: Eludir contacto con los tiburones Hombres-rana que custodian la entrada a la base enemiga.



Ficha Técnica

TIBURON

-TIBURON TIGRE: Carcerípido que oscila entre los 8 y 9 m. de longitud. De cuerpo esbelto y gran boca llena de dientes iguales y muy afilados. De color gris azulado, es omnívoro y muy agresivo, resultando peligroso para el hombre.



Ficha Técnica

TRAJE "BUZEX 31"

-ALETAS: Con escapín de caucho blando y nervios que canalizan los chorros de agua.

-BOTELLAS: Bibotellas de 20 litros con grifería doble y base de protección en caucho.

-TRAJE: Con escarpines, botones de presión y guantes de neopreno liso.

-GAFAS: Panorámicas con almohadillado interior y cristales laterales.

1.ª PARTE

***ZONA 3:** En el interior del batiscafo.

-OBJETIVO: Salir de la base enemiga y penetrar en el submarino nuclear por la compuerta de desalojo de residuos.

-ENEMIGOS Y PELIGROS: Cefalópodos gigantes ocultos en enormes y oscuras cavidades. Morena gigante que habrá de ser alcanzada en el interior de su boca.



Ficha Técnica

PULPO

Cefalópodo con un cuerpo de 45 cm. de diámetro y que al estirar sus extremidades alcanza una longitud de 20 metros. Tiene la propiedad de cambiar de color. Habita en grutas y se alimenta de cualquier cosa que encuentre estrujándola primero entre sus tentáculos.



Ficha Técnica

MORENA

Mide más de 30 metros y su peso oscila entre los 1.000 y 1.200 Kg. Este animal es el terror de los submarinistas. La piel gruesa y sin escamas que cubre su cuerpo la hace inmune a los misiles. Tiene forma de anguila gigante y aunque no posee veneno su mordisco es mortal para cualquiera que se le acerque.

ARMAMENTO Y EQUIPO SUMINISTRADO

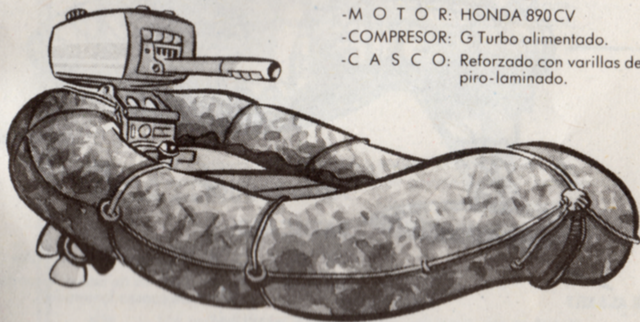
Lancha HIGGINS tipo "PT". Fusil de asalto

Equipo de inmersión.

Ficha Técnica

LANCHA HIGGINS "PT"

- -M O T O R: HONDA 890CV
- -COMPRESOR: G Turbo alimentado.
- -C A S C O: Reforzado con varillas de acero piro-laminado.





Ficha Técnica

FUSIL UNITED DEFENSE MODELO 2

- -T I P O: 820 mm.
- -P E S O: 4,14 KG.
- -C A L I B R E: 9 mm.
- -CARACTERISTICAS: Sumergible a 400 pies de profundidad. Lanza agujas explosivas a 780 m/s.

Ficha Técnica

EQUIPO DE INMERSION DIMIC-GN 12

Preparado para soportar bajas profundidades y temperaturas, fabricado con goma látex lubricada de alta sensibilidad. Electronically tested.

NOTA: Todo este equipo te será imprescindible hasta llegar a la base enemiga, donde habrás de hacerte con un batiscafo.

CABINA BLINDADA

VISOR DE CUARZO LAMINADO

TURBINA HGC

TOBERA

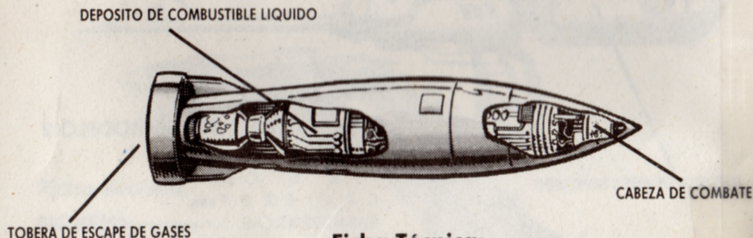
FARO HALOGENO

MISIL AS-5 KELT

Ficha Técnica

BATISCAFO:

-MOTOR:	3 turbinas HGC de 112cv
CABINA:	Esférica de acero. Visor de cristal de cuarzo laminado.
-N.° DE VALVULAS: DE PRESION:	Dos
-PROPULSION:	Por hélices
-PESO:	1,7 ton.
-RESISTENCIA:	5.000 m. de profundidad.



Ficha Técnica:

MISIL AS-5 KELT

-COMBUSTIBLE:	Líquido con bomba de alimentación.
-CABEZA:	Especial para combate submarino.
-TIPO:	De una sola etapa.

NOTA:
Lanzando dos misiles simultáneamente se triplica el efecto del impacto.

CONSEJOS DEL MAYOR Mc WIRIL:

1 – Los comandos que van sobre las motos de agua son kamikaces. Debes derribarlos antes de que lleguen a tu altura porque chocarán contigo.

2 – Los tiburones no te atacarán si no se sienten acosados. Elude el contacto con ellos. Si te tocan se girarán sobre sí mismos e irán directos a por tí.

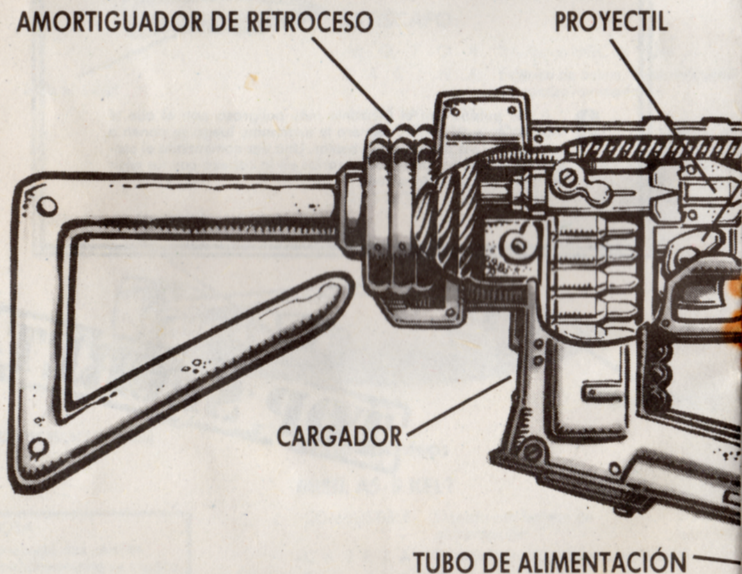
3 – Los pulpos son el elemento más peligroso con el que te toparás en esta misión. Primero te examinan, luego se ponen a tu popa para a continuación atacar. Una vez comenzado el ataque estás muerto. Debes alcanzarlos en la cabeza con tus misiles antes de que esto suceda.

TOP SECRET

2.ª PARTE

En el submarino nuclear.

-OBJETIVO: Colocar bomba en la base del reactor y escapar con vida.
Para escapar debes detener el submarino, hacer que suba a la superficie y transmitir la frase clave a tu base.



ARMAMENTO Y EQUIPO SUMINISTRADO

Fusil de repetición
con lanzallamas incorporado.

Ficha Técnica Fusil:

FUSIL FA DE 5,56 mm.

-CARTUCHO:	5,56x45 mm.
-PESO:	4,5 Kg.
-LONGITUD:	757 mm.
-CADENCIA:	1.000 dpm.
-CARGADOR:	25 cartuchos
-ALCANCE EFICAZ:	400 m.

Ficha Técnica Lanzallamas:

LANZALLAMAS FLAMMENWERFER

-PESO:	35 Kg.
-CAPACIDAD:	11 litros
-ALCANCE:	de 25 a 30 m.
-DURACION:	10 segundos.



2.ª PARTE

ENEMIGOS



CAPITAN

Su Código es un comodín
que te permite realizar
la operación del oficial
que elijas



1.er OFICIAL

Su código te permite
parar los motores
y emerger



1.er y 2.º OFICIAL MAQUINAS

Con sus códigos podrás
abrir la puerta de
la base del reactor

CONDECORACIONES



MEDALLA
AL MERITO NAVAL



DISTINTIVO DORADO AL
ARROJO EN COMBATE



CRUZ LAUREADA
DE SAN JORGE P.Q.

2.ª PARTE







1.er y 2.º OFICIAL DE TRANSPORTES

Sus códigos te permiten transmitir a tu base la frase clave codificada

MARINE

Equipado con fusil del tipo N-32
Puede llevar un cargador

MARINE LANZALLAMAS

Equipado con un lanzallamas. Puede llevar hasta dos cargadores, uno de balas y otro de gasolina.

Para realizar cualquier operación tienes que conectar con el ordenador central del submarino por medio de las terminales que se encuentran por el buque. Además, necesitas saber el código de identificación del oficial que se encargue del área relacionada con la orden que quieres enviar. Por ejemplo: para abrir la puerta que da a la base del reactor debes conseguir el código del oficial de máquinas y después emitir la orden al ordenador.

Para conseguir los códigos localiza al oficial, dispárale y regístrale.

FINAL DE LA MISION

Cuando coloques la bomba y el submarino esté parado en la superficie deberás transmitir la frase: «BOMBA READY» debidamente codificada para que no sea captada por el enemigo. Las instrucciones para su codificación se encuentran en el sobre que se te entrega con todo tu equipo.
Cuando hayas comunicado el éxito de tu misión sube a la torre de mando del submarino y espera a que tu compañero te rescate con el batiscafo.

NOTA: Muchos hombres han muerto para conseguir esta información. Ahora está en tus manos. Usala para evitar la última guerra nuclear.

FIN DEL MENSAJE

TOP SECRET

CONTROLES:

Teclas redefinibles y compatible con joystick. Usar Interface Kempston en el caso de spectrum.

EQUIPO DE DISEÑO SPECTRUM AMSTRAD, MSX Y C64

- ***PROGRAMA SP, AMS Y MSX***
  Ignacio Abril.
- ***PROGRAMA C64***
  Luis Mariano García.
- ***GRAFICOS***
  Jorge Azpiri.
- ***GRAFICOS ADICIONALES***
  Javier Cubedo.
- ***PANTALLAS DE CARGA***
  Jorge Azpiri y Deborah.
- ***MUSICAS***
  Fernando Cubedo.
- ***INSTRUCCIONES***
  Mc. Wiril.
- ***ILUSTRACIONES DE PORTADA***
  Luis Royo.
- ***ILUSTRACIONES ADICIONALES***
  Ricardo Machuca y Rafa Negrete.
- ***PRODUCIDO POR***
  Victor Ruíz.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48K +
1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3
1. Selecciona con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

AMSTRAD CPC 464
1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128
1. Teclea I TAPE y pulsa RETURN. (La I se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

COMMODORE 64
1. Asegúrate de que el cable del cassette esté conectado al COMMODORE.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el cassette.
4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128
1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

MSX-MSX 2
1. Conecta el cable del cassete según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS:", R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el cassette.
5. El programa se cargará automáticamente.

SPECTRUM DISCO
1. Conecta el SPECTRUM + 3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD DISCO
1. Conectar el AMSTRAD.
2. Insertar el disco.
3. Teclear|CPM y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO
1. Conecta el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESERT.
4. Mantén pulsada la tecla de control hasta que aparezca el menú.
5. El programa se cargará automáticamente.

GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. La garantía finaliza en la fecha que el producto quede descatalogado y se agoten las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa, y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a:

DINAMIC. PZA. DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID, 27-5
28008 MADRID

A vuelta de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis.